

Bretschneider, Mirjam; Pflaum, Ellen

Lernendenzentrierung im Lehren und Lernen mit Medien

Pfau, Wolfgang [Hrsg.]; Baetge, Caroline [Hrsg.]; Bedenlier, Svenja Mareike [Hrsg.]; Kramer, Carina [Hrsg.]; Stöter, Joachim [Hrsg.]: Teaching Trends 2016. Digitalisierung in der Hochschule: Mehr Vielfalt in der Lehre. Münster ; New York : Waxmann 2016, S. 111-119. - (Digitale Medien in der Hochschullehre; 5)



Quellenangabe/ Reference:

Bretschneider, Mirjam; Pflaum, Ellen: Lernendenzentrierung im Lehren und Lernen mit Medien - In: Pfau, Wolfgang [Hrsg.]; Baetge, Caroline [Hrsg.]; Bedenlier, Svenja Mareike [Hrsg.]; Kramer, Carina [Hrsg.]; Stöter, Joachim [Hrsg.]: Teaching Trends 2016. Digitalisierung in der Hochschule: Mehr Vielfalt in der Lehre. Münster ; New York : Waxmann 2016, S. 111-119 - URN: urn:nbn:de:0111-pedocs-188915 - DOI: 10.25656/01:18891

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-pedocs-188915>

<https://doi.org/10.25656/01:18891>

in Kooperation mit / in cooperation with:



WAXMANN
www.waxmann.com

<http://www.waxmann.com>

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.

This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS
DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Mitglied der


Leibniz-Gemeinschaft

Wolfgang Pfau, Caroline Baetge,
Svenja Mareike Bedenlier, Carina Kramer,
Joachim Stöter (Hrsg.)

Teaching Trends 2016

Digitalisierung in der Hochschule:
Mehr Vielfalt in der Lehre



Waxmann 2016
Münster • New York

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

Digitale Medien in der Hochschullehre, Band 5

ISSN 2199-7667

ISBN 978-3-8309-3548-3

© Waxmann Verlag GmbH, Münster 2016
Steinfurter Straße 555, 48159 Münster

www.waxmann.com
info@waxmann.com

Umschlaggestaltung: Steffen Ottow, Clausthal-Zellerfeld

Titelbild: © kasto – fotolia.com

Satz: Sven Solterbeck, Münster

Druck: Hubert & Co., Göttingen

Gedruckt auf alterungsbeständigem Papier,
säurefrei gemäß ISO 9706



Printed in Germany

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise, verboten.
Kein Teil dieses Werkes darf ohne schriftliche Genehmigung des
Verlages in irgendeiner Form reproduziert oder unter Verwendung
elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Inhalt

Grußwort der Niedersächsischen Ministerin für Wissenschaft und Kultur, Dr. Gabriele Heinen-Kljajić	9
---	---

Vorwort des Vorstandsvorsitzenden des ELAN e. V., Thomas Hanschke	11
--	----

Vorwort des Vizepräsidenten für Internationales, Weiterbildung und Digitalisierung der Technischen Universität Clausthal, Prof. Dr. Wolfgang Pfau	13
---	----

A Herausforderung Diversität: individualisiertes Lehren und Lernen mit digitalen Medien

<i>Martina Emke, Claudia Lehmann und Annelene Sudau</i> Die individuelle Online-Studienvorbereitung beruflich Qualifizierter auf dem OHN-KursPortal im Spannungsfeld zwischen Offenheit und Verbindlichkeit	17
--	----

<i>Anna Maria Schulz, Claudia Frie, Doris Meißner und Ralf Steffen</i> System capacity building Einsatz von Adobe Connect in der Entwicklungszusammenarbeit	27
---	----

<i>Nadine Schaarschmidt, Claudia Albrecht und Claudia Börner</i> Videoeinsatz in der Lehre Nutzung und Verbreitung in der Hochschule	39
--	----

<i>Linda Eckardt, Simone Kibler und Susanne Robra-Bissantz</i> Entwicklung eines Serious Games zum Lernen von Informationskompetenz und Leitlinien zur Nachnutzung	49
--	----

<i>André Schneider, Verena Jahn und Linda Heise</i> Digitalisierung der Lehre als Chance zur Ermöglichung dualer Karrieren studierender Spitzensportler	63
---	----

<i>Peter Ferdinand, Sergei Pachtchenko und Christian Schowalter</i> E-Studienvorbereitung mit personalisiert adaptierten E-Learning- Modulen und Tests zum leichteren Einstieg ins Studium an der Universität Koblenz-Landau	73
---	----

Jens Hilgedieck

Intercultural Learning Network

Erwerb interkultureller Kompetenzen durch virtuelle Mobilität 81

Nico Raichle und Kerstin Voß

„work&study“ – offene Hochschulen Rhein-Saar

Entwicklung polyvalenter Hochschulangebote für nichttraditionell

Studierende im Blended-Learning-Format 91

Christian-Henrik Walter

Gesamtkonzept zur Integration individualisierten Lernens

mittels Lehrvideos – ein Praxisbeispiel

Beispiel und Erfahrungsbericht zur Umsetzung eines Lehrkonzeptes

zum Einsatz integrierter Lehrvideos als zentrales Element einer

überarbeiteten Lehrveranstaltung 101

Mirjam Bretschneider und Ellen Pflaum

Lernendenzentrierung im Lehren und Lernen mit Medien 111

B Erfolgsfaktoren des Einsatzes digitaler Medien an Hochschulen

Katrin Schulenburg, Eva-Maria Beck, Wibke Hollweg,

Silke Trock, Elke Kraus und Theda Borde

Kollegiale Hospitation zur Stärkung des Einsatzes

neuer Medien in der Hochschullehre 123

Nicole Bellin-Mularski

Das (E-)Portfolio im Praxissemester:

Dokumentations- oder Reflexionsinstrument? 131

Birte Heidkamp und David Kergel

Rückblick und Ausblick

Das mobile E-Learning-Center der Carl von Ossietzky Universität

Oldenburg und das E-Learning-Zentrum der Hochschule Rhein-Waal

im Kontext der Digitalisierung der Lehre 143

Heinrich Söbke und Frauke Kämmerer

Vermessene Fragen

Metriken als Ansatz automatisierter analytischer und konstruktiver

Qualitätssicherung von Mehrfachauswahlfragen für mobile digitale Medien .. 153

Heinrich Söbke und Maria Reichelt

„Rat(t)en in der Lehre“

Über die Spiel(un)lust unserer Studierenden am Beispiel digitaler Apps 163

Lars Rettig und Tim Warszta

Der Einfluss von Kursdesignelementen auf Studierendenzufriedenheit
und Studierendenloyalität

Ein Policy-Capturing-Design-Ansatz 177

Kerstin Voß und Nico Raichle

Anreize, Motivation und Support für Lehrende zum
Einsatz digitaler Medien in der Hochschullehre

Ergebnisse einer qualitativen Expertenbefragung aus dem Verbundprojekt
„work&study“ – offene Hochschulen Rhein-Saar 191

Sulamith Frerich und Silke Frye

Erfolgreiches Praxisbeispiel

Ein interaktives Blended-Learning-Seminar mit Praxisphase 199

Jana Riedel und Claudia Börner

Wir tun es, weil es gut ist!

Wie Lehrende die Erfolgsfaktoren für den Einsatz digitaler Medien
in der Hochschullehre einschätzen 209

Nico Raichle

Quests, Raids. Level Up ... Game Over?!

Erfolgsfaktoren von Gamification in der Hochschullehre 221

Autorinnen und Autoren 235

Lernendenzentrierung im Lehren und Lernen mit Medien

Abstract

Der vorliegende Beitrag beschäftigt sich mit dem Begriff und dem Konzept der Lernendenzentrierung. Ziel dieses Beitrags ist eine schärfere Fassung des Begriffs und die Anwendung dieses Konzeptes im Bereich des digitalen Lehrens und Lernens. Ausgangspunkt für die Auseinandersetzung sind die praktischen Erfahrungen der Autorinnen im Bereich Digitale Qualifizierung der Hamburg Open Online University. Die Annäherung an den Begriff Lernendenzentrierung erfolgt aus erziehungswissenschaftlicher Perspektive und aus der des User-Centred Designs. Das Ergebnis dieser Näherung ist, dass sich die Lernendenzentrierung im digitalen Lehren und Lernen auf einem Kontinuum zwischen der erziehungswissenschaftlichen Perspektive und der des User-Centred Design bewegt.

1. Überblick und Vorgehen

Im folgenden Artikel befassen sich die Autorinnen zuerst mit der Frage, was unter dem Begriff der Lernendenzentrierung allgemein zu verstehen ist und tun dies mit Bezugnahme auf die Erfahrungen im Projekt der Hamburg Open Online University (HOOU). In einem zweiten Schritt werden diese mit zwei wissenschaftlich-konzeptionellen Definitionen von Lernendenzentrierung fundiert. Den Abschluss des Beitrags bildet eine Zusammenführung der beiden Perspektiven.

Dabei bilden die praktischen Erfahrungen der Autorinnen als Mitarbeiterinnen des Teams „Digitale Qualifizierung“ der HOOU den Ausgangspunkt für diesen Beitrag. Die äußeren Dimensionen von Diversität, wie unterschiedliche Ausbildung und Berufserfahrung, werden in diese Betrachtung einbezogen (vgl. Gardenswartz, Rowe, Digh & Benett, 2003). Damit sind verschiedene Ausprägungen und Interpretationen von Disziplin, Wissenschaftstradition und pädagogischen Ansätzen in Bezug zur jeweiligen Annäherung an den Begriff der Lernendenzentrierung verbunden.

Diese subjektiven Hintergründe werden im Folgenden, angelehnt an das Verfahren der Autoethnografie, durch verschiedene wissenschaftliche Ansätze fundiert und erweitert (Reinmann & Schmohl, 2016).

1.1 Fragestellung und Ziel des Beitrages

Die übergeordnete Fragestellung ist die nach der Definition des Begriffs der Lernendenzentrierung. Recherchen zufolge gibt es zu diesem Begriff im deutschsprachigen Raum kaum eigenständige Publikationen: So ergaben Suchanfragen im

Katalog der Hamburger Bibliotheken zum Begriff „Lernendenzentrierung“ einen Treffer, bei Google 1060 (zum Vergleich: zum Begriff „Hochschuldidaktik“ gibt es 240.000 Suchergebnisse). Daraus lässt sich ableiten, dass der Begriff zumindest für den deutschsprachigen Raum nicht klar definiert ist. Dies entspricht gleichzeitig der Wahrnehmung bei der Durchsicht von Konzepten, die den Begriff verwenden, wie die des Situierten Lernens von Lave & Wenger (1991) oder des kooperativen Lernens (z. B. Konrad & Traub, 2001). Im englischsprachigen Raum finden sich dagegen Konzepte, die den ähnlichen Begriff des ‚student-centered learning‘ genauer fassen, nämlich als Lernform, bei der „... students are responsible for planning the curriculum or at least they participate in the choosing. ... [T]he individual is 100 percent responsible for his own behaviour, participation and learning“. (Brandes & Ginnis, 1986, S. 12, zit. nach Attard, Di Ioio, Geven & Santa, 2010, S. 6). Aber auch Attard et al. (2010) stellen fest: „Student-centred learning does not have one universally-agreed definition, despite it being a term often used by a number of higher education policy-makers.“ (ebd., S. 8).

Ziel dieses Beitrages ist entsprechend eine klarere Begriffsfassung und die Übertragung auf das Lehren und Lernen mit Medien. Um Lernendenzentrierung überzeugend mit den Projekten der HOOU, aber auch generell in mediengestützten Lehr-Lern-Szenarien umsetzen zu können, wird eine Definition und gemeinsames Grounding benötigt.

1.2 Hintergründe

Die HOOU ist ein hochschulübergreifendes Projekt aus den sechs staatlichen Hamburger Hochschulen mit dem Universitätsklinikum Eppendorf, der Behörde für Wissenschaft, Forschung und Gleichstellung, der Senatskanzlei sowie dem Multimedia Kontor Hamburg (MMKH). Gemeinsam entwickeln rund 60 Projekte offene und innovative digitale Lernarrangements. Diese sollen zukünftig über eine eigene, ebenfalls in der Entwicklung befindliche Plattform zugänglich gemacht werden (ausführlich hierzu Mayrberger, Bessenrodt-Weberpals, Göcks & Knutzen, 2016).

Das Team „Digitale Qualifizierung“ hat die Aufgabe, für die ProjektmitarbeiterInnen ein Workshopprogramm zu entwickeln und anzubieten. Ziel ist es, das nötige Wissen und Können für die Produktion von Open Educational Resources zur Verfügung zu stellen. Dadurch soll auch auf den Umgang mit Offenheit im akademischen Kontext vorbereitet und die Reflexion und Weiterentwicklung der Haltung der Lernarrangement-Entwickler initiiert werden (vgl. Pflaum & Bretschneider 2016, S. 74).

Im gemeinsamen Austausch wird immer wieder deutlich, dass das Verständnis von Lernendenzentrierung divergiert aufgrund unterschiedlicher disziplinärer und beruflicher Hintergründe. Sie prägen das jeweilige Verständnis von Lernendenzentrierung. Diese Erfahrungen bestärken die zuvor getätigte Aussage, dass das Konzept in vielerlei Munde, aber im deutschsprachigen Raum alles andere als ausdefiniert

ist. Die Unschärfe ist daher gleichzeitig Ursache und Folge eines unterschiedlichen Verständnisses und fordert eine gemeinsame Bestimmung.

2. Lernendenzentrierung in der HOOU

Bevor der Begriff der Lernendenzentrierung unter Bezugnahme wissenschaftlicher Theorien und Ansätze definiert wird, erfolgt eine Beschreibung, ausgehend von der beruflichen Alltagspraxis der HOOU. Dabei wird Lernendenzentrierung zunächst im Wortsinne als Ausrichtung auf den Lernenden bzw. die Lernende verstanden.

2.1 Lernendenzentrierung in der Digitalen Qualifizierung der HOOU

Das Angebot der Digitalen Qualifizierung richtet sich auf zeitlicher und inhaltlicher Ebene an der Zielgruppe aus. Basis für alle Konzeptionen ist dabei ein Set von Qualifizierungszielen, die das Team in Anlehnung an den Deutschen Qualifikationsrahmen (DQR) formuliert hat.

Zeitlich werden die vermuteten terminlichen Möglichkeiten der Zielgruppe der HOOU-Projektmitarbeitenden berücksichtigt, indem 2- bis 4-stündige Einheiten angeboten werden, wobei der Standardworkshop zwei Stunden umfasst. Diese kurzen Einheiten ergeben dann – je nach Thema – ein längeres Modul. Ein Beispiel dafür ist ein kompletter Workshoptag zu den Themen Design und Moderation von Onlinekursen als Summe mehrerer kurzer Module, die auch einzeln gebucht werden können.

Inhaltlich prägt sich die Lernendenzentrierung dadurch aus, dass das Workshopprogramm als solches entlang der wahrgenommenen und antizipierten Bedarfe der Zielgruppe sukzessive entwickelt wird. Ein Beispiel dafür ist der Workshop zu Rechts- und Lizenzfragen, der sowohl in der Anzahl der Teilnehmenden als auch der Anzahl der Wiederholungen das bisher erfolgreichste Angebot ist.

In der Beratung der HOOU-Projekte, die Bestandteil der Digitalen Qualifizierung ist, kommen ebenso verschiedene Methoden zum Tragen, über die jedes Lernarrangement vom Nutzenden ausgehend durchdacht wird. Als Beispiele sind hier Zielgruppendefinition nach der Personamethode, Arbeit mit Mock-ups, Wireframes und Prototypen und generell ein agiles, experimentelles Vorgehen mit kurzen Feedbackschleifen zwischen Konzeption, potentiellen Lernenden und anderen Stakeholdern zu nennen.

2.2 Lernendenzentrierung in den HOOU-Lernarrangements

Die Lernendenzentrierung in den mit den OER-Projekten entwickelten Lernarrangements kann in verschiedenen Aspekten gefunden werden.

Eines der HOOU-Lernarrangements, das sich mit dem Thema Nachhaltigkeit beschäftigt, bot den Studierenden die Gelegenheit, ihre eigene Fragestellung zu dem Thema selbst in einem interdisziplinären Team zu entwickeln und kreativ umzusetzen.

In einem anderen Beispiel sollen zu einem Thema einführende Informationen gegeben werden. Dafür werden Videos in verschiedenen Sprachen, ein langer sowie ein kurzer Text angeboten. Die Lernenden können sich nach eigenem Interesse, verfügbarer Zeit und Medienpräferenz entscheiden, über welchen Weg sie sich dem Thema annähern möchten.

2.3 Offenheit als Impuls für Lernendenzentrierung

In einem HOOU-Lernarrangement wird zu einem übergreifenden Kommunikationsthema eine Fallstudie aus dem Anwendungsfeld Maschinenbau angeboten. Durch Veröffentlichung unter einer CC-Lizenz, die Änderungen erlaubt, können andere OER-Produzierende die Fallstudie z. B. auf andere Wirtschaftszweige übertragen und in anderen Lernarrangements verwenden.

3. Lernendenzentrierung: Annäherung aus zwei Perspektiven

Aus der Umsetzungspraxis von technologiegestützten Lehr-Lern-Projekten wurden im vorhergehenden Abschnitt verschiedene Aspekte, die im Rahmen der HOOU Lernendenzentrierung ausmachen, erläutert. Dabei ist auffällig, dass sich einige der Aspekte eher auf eine Auseinandersetzung mit Methoden, Interaktion und Inhalten im erziehungswissenschaftlichen Sinne beziehen, während andere Aspekte eher auf die Auseinandersetzung der Lernenden mit dem technologischen System abzielen.

Daraus lässt sich die These ableiten, dass sich im digitalen Lehren und Lernen zwei Disziplinen treffen, die sonst nur wenige Schnittstellen haben: die Erziehungswissenschaft und die Softwareentwicklung im weiten Sinne. Daraus ergeben sich entsprechend verschiedene Perspektiven auf den Begriff der Lernendenzentrierung, die der Erziehungswissenschaften und die der Ableitung aus dem User-Centred Design.

Vor diesem Hintergrund widmen sich die folgenden zwei Abschnitte der begrifflichen Annäherung an eine lernendenzentrierte Konzeption und Umsetzung von digitalen Lernarrangements aus erziehungswissenschaftlicher Sicht bzw. aus Sicht des User-Centred Designs der Softwareentwicklung.

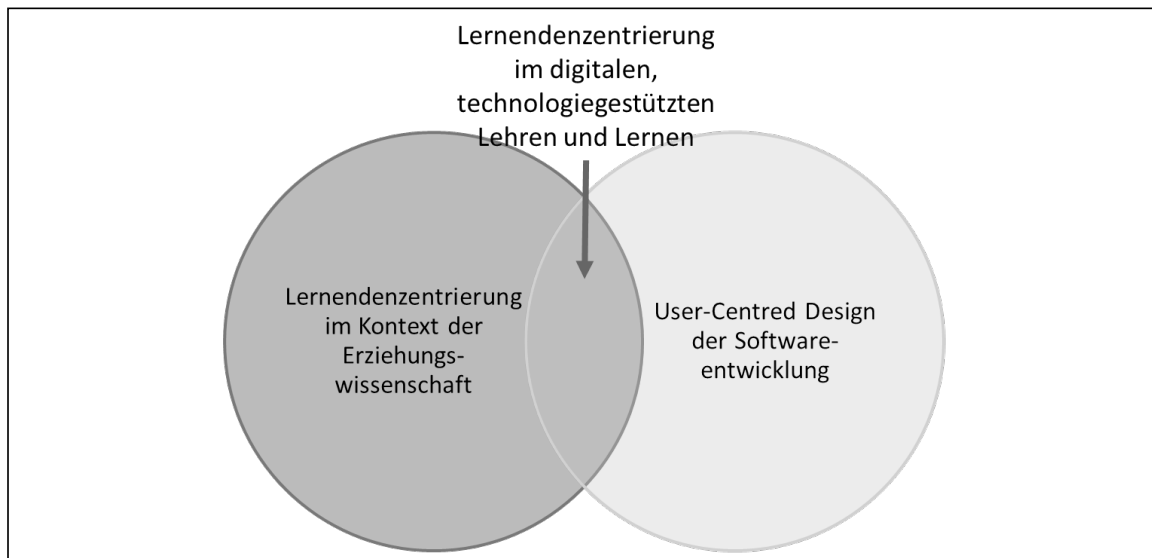


Abb. 1: Lernendenzentrierung als Schnittmenge aus User-Centred Design und Erziehungswissenschaft

3.1 Lernendenzentrierung aus erziehungswissenschaftlicher Perspektive

Fragt man Lehrende nach Lernendenzentrierung, ist folgende Antwort denkbar: „Ich arbeite lernendenzentriert, wenn ich definiere, welche Kompetenzen der bzw. die Lernende in meinem Lernarrangement erwirbt.“ In Anlehnung an Klaus Holzkamps Subjektwissenschaftliche Theorie (Holzkamp, 1993) ist eine solche Definition zwar möglich, aber problematisch: Dem von ihm formulierten Lehr-Lern-Kurzschluss zufolge kann man nicht davon ausgehen, dass das, was man lehrt, auch gelernt wird (vgl. Grotlüschen, 2005, S. 17). Lehrende können also sehr wohl formulieren, was in einem Lernarrangement gelernt werden kann – welche Kompetenzen aus ihrer Sicht erworben werden können. Gleichzeitig müssen sie sich bewusstmachen, dass die Lernenden diese, ganz andere oder gar keine erwerben.

Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, wann Menschen lernen. Holzkamp geht davon aus, dass das geschieht, wenn der bzw. die Lernende „selbst entsprechende Gründe dafür hat“ und „[im] normalen Handlungsvollzug auf Hindernisse oder Widerstände gestoßen ist“ (Holzkamp, 2008, S. 29).

Zusätzlich unterscheidet er expansives und defensives Lernen: Das Subjekt lernt expansiv, wenn es seine Handlungsmöglichkeiten erweitert und neue Herangehensweisen für die Lösung eines Handlungsproblems entwickelt. Von defensivem Lernen dagegen spricht er dann, wenn man lernt, um eine Bedrohung oder negative Konsequenzen abzuwenden (vgl. Grotlüschen, 2005, S. 18).

Mit der Formulierung bzw. der Feststellung des Lehr-Lern-Kurzschlusses im Speziellen und mit seiner subjektwissenschaftlichen Theorie im Allgemeinen rückt Holzkamp (1993) die Lernenden und ihre Lernanlässe ins Zentrum des Geschehens – also ihre Bedürfnisse, Fragestellungen und ihre Widerstände. Diese Ausrichtung lässt sich als Lernendenzentrierung bezeichnen.

Bierhoff (2016) kommt aus der Perspektive der kritisch-humanistischen Bildung zum gleichen Schluss: „... [E]s geht ... um die Subjekte des Lernprozesses selbst.“ (ebd., S. 34).

Wie aber lässt sich diese Lernendenzentrierung praktisch umsetzen? Mit dem Konzept des Lehr-Lern-Kurzschlusses als Hintergrund lautet die Antwort, den Lernenden Raum zu geben für ihre Fragen bzw. die Formulierung dieser und durch Problemstellungen Lernanlässe anzubieten. Die Aufgabe als Lehrender ist also, Angebote zu machen (vgl. auch Holzkamp, 2008, S. 32), Zugänge zu schaffen, Reibungsmomente anzubieten, Reflexion und Austausch in den Mittelpunkt zu stellen. Der Raum für Angebote, Zugänge und Begegnung ist das Lernarrangement bzw. die Lernumgebung. Der Raum wird an dieser Stelle betont, weil dies für das digitale, asynchrone selbstgesteuerte Lernen, wie es auf der HOOU-Plattform einmal möglich sein soll, die relevantere Dimension ist. Die Rolle und Funktion des bzw. der Lehrenden soll und kann hier deshalb nicht weiter ausformuliert werden.

Für die Eigenschaften einer lernendenzentrierte Lernumgebung lässt sich ein weiteres Mal der kritisch-humanistische Bildungsansatz fruchtbar machen: Eine solche Lernumgebung bietet dem bzw. der Lernenden die Möglichkeit, „seine Wirklichkeitsansichten, seine Erfahrungen in und außerhalb des Lernortes, seinen Leistungsdruck, seine Freude, seine Wünsche und Hoffnungen“ einzubringen (Bierhoff, 2016, S. 34). Es regt dazu an, sich der eigenen Fragen bewusst zu werden. Es bietet den Lernenden Anleitung dazu, das Problem zu formulieren, an dem sie arbeiten wollen und unterstützt Reflexionsprozesse z. B. zu der Frage, was für sie „Erkenntnis- und Gebrauchswert“ (ebd.) hat. Das Lernarrangement ist so gestaltet, dass es dabei unterstützt, sich selbst zu organisieren und selbst tätig zu werden.

Zusammengefasst lässt sich festhalten, dass Lernendenzentrierung sich bestimmen lässt in Bezugnahme auf die subjektwissenschaftliche Theorie Holzkamps (Holzkamp, 1993) und die kritisch-humanistische Bildung (Bierhoff, 2016). Diesen Theorien entsprechend bedeutet sie, den Lernenden Möglichkeiten zu bieten, ihre Fragestellungen zu formulieren, zu bearbeiten und dabei eigene Erfahrungen einzubringen und fruchtbar zu machen.

3.2 Lernendenzentrierung aus Sicht der Webentwicklung

User-Centred Design, oder nutzerorientierte Gestaltung von Softwareprodukten, hat eine mittlerweile fast 30 Jahre andauernde wissenschaftliche Fundierung, deren Basiserkenntnisse im Rahmen des Usability Engineerings, der Human-Computer-Interaktion und der User Experience erweitert, vertieft und aktualisiert wurden.

User-Centred Design umschreibt ein Vorgehen, bei dem sich darauf konzentriert wird, computerbasierte Produkte für und mit dem potentiellen User zu entwickeln (vgl. Abras, Maloney-Krichmar & Preece, 2004, S. 1).

Der häufig, insbesondere in der theoretischen Auseinandersetzung, synonym gebrauchte Begriff Human-Centred Design, wird laut entsprechender ISO-Norm

als „approach to systems design and development that aims to make interactive systems more usable by focusing on the use of the system and applying human factors/ergonomics and usability knowledge and techniques“ (ISO 9241–210:2010(en)) bezeichnet. Damit stehen die potentiellen und aktuellen Nutzenden eines Systems oder Produkts, ihre Fähigkeiten, Bedürfnisse und Wünsche im Mittelpunkt aller Entwicklungen von interaktiven Systemen.

Ein nutzerorientiertes Design jeder Art von Produkten folgt nach Norman (1988, S. 189–201) sieben Designprinzipien, die darauf abzielen, die Interaktion eines Users mit einem Gegenstand, sei es ein Produkt oder ein technisches System, so intuitiv und einfach wie möglich zu gestalten.

Dies kann über verschiedene Wege passieren. Ein User-Interface kann demzufolge derart gestaltet sein, dass die Nutzenden intuitiv eine bestimmte Interaktion mit der Webseite als beste (hier sogar: einzig richtige) Handlungsoption wahrnehmen. Beispielsweise wird ein farblich hervorgehobener Button oder die an oberster Stelle erscheinende ‚Kachel‘ vom Lernenden zumeist eher wahrgenommen und angeklickt. Dies behindert aber nicht die Flexibilität eines Systems, da alle anderen Navigationselemente weiterhin aktiv bleiben (ausführlicher hierzu: Norman, 1988).

Die sieben Prinzipien wurden im Nachgang von Jakob Nielsen (1994, S. 20) angepasst und auf zehn mit speziellem Fokus auf interaktive, technologiebasierte Systeme erweitert. Diese zielen darauf ab, dass die Nutzenden zu jedem Zeitpunkt Kontrolle über das System haben durch z. B. Sichtbarkeit des Systemstatus, Konsistenz in Gestaltung und Navigation, Fehlerverhütung und Vermeidung von überflüssigen Informationen und Gestaltungselementen.

Diese Prinzipien beziehen sich zunächst rein auf die Gestaltung der Interaktion zwischen User und System und verfolgen das Ziel, die Akzeptanz des Systems beim User zu erhöhen, indem die ‚Human Factors‘ des User, also seine Fertigkeiten und Fähigkeiten im Umgang mit dem System, Berücksichtigung finden (vgl. Nielsen, 1994, S. 24).

Um diese Prinzipien umzusetzen, werden die genannten ‚Human Factors‘ über verschiedene Methoden zu jedem Zeitpunkt des Konzeptions- und Umsetzungsprozesses einbezogen und überprüft. Methoden dafür sind beispielsweise User Story Mappings, Zielgruppendefinition mit der Persona-Methode, Nutzertests an Prototypen und dem Live-System, Cognitive Walkthroughs, aber auch Befragungen und Interviews. Dabei werden beispielsweise Daten analysiert, in kollaborativen Szenarien Wünsche, Interessen, verschiedene Handlungsoptionen ausgearbeitet. Zusätzlich werden Ergebnisse der Kognitionspsychologie einbezogen, da nicht alle Handlungen der Nutzenden wirklich bewusst passieren (vgl. Giacomini, 2014, S. 614).

4. Fazit: Zusammenführung und Anwendung der Perspektiven

Wendet man die oben dargestellte kritisch-humanistisch fundierte Definition von Lernendenzentrierung auf die verschiedenen Bereiche der HOOU an, wird folgendes deutlich:

Auf der Ebene der Lernarrangements finden sich Beispiele, in denen die Lernenden ihre Fragestellung im Sinne der subjektwissenschaftlich fundierten Lernendenzentrierung zum Ausgangspunkt ihres Lernprozesses machen können. Im Bereich der Digitalen Qualifizierung ist festzustellen, dass durch die sukzessive Programmentwicklung entlang der Bedarfe der Zielgruppe ebenfalls lernendenzentriert im subjektwissenschaftlich fundierten Sinn gearbeitet wird. Die prozessbegleitende Beratung der OER entwickelnden Projekte ist insofern lernendenzentriert, als dass dort von vorneherein (und per Definition als Beratung) die Fragestellungen der Projektmitarbeitenden im Mittelpunkt standen und stehen.

Die Methoden und Ansätze zur Lernendenzentrierung, die bei der HOOU aus dem User-Centred Design abgeleitet werden, sind beispielsweise Methoden zum Einbezug der Zielgruppe in die Konzeption, ein experimentierfreudiger, agiler Umgang mit Lernarrangements und darin enthaltenen Bausteinen sowie die Berücksichtigung verschiedener Präferenzen, Voraussetzungen und Nutzungsgewohnheiten der Lernenden zu jedem Zeitpunkt des Konzeptions- und Umsetzungsprozesses.

Der Begriff der Lernendenzentrierung kann im Projekt HOOU und damit im Rahmen des digitalen Lehrens und Lernens nicht nur aus Sicht der Erziehungswissenschaften oder der eines User-Centred Design der Softwareentwicklung betrachtet werden. Vielmehr handelt es sich dabei um eine ganze Bandbreite verschiedener Kriterien, die auf unterschiedlichen Ebenen, also Inhalten, Methoden, Gestaltungsfragen und auch Rahmenbedingungen bei der Konzeption und Umsetzung des technologiegestützten Lernens zu finden sind.

Gemein ist beiden Ansätzen, dass sie den Nutzenden eines Produktes bzw. den Lernenden zu jedem Zeitpunkt der Konzeption, Umsetzung und Evaluation in das Zentrum aller Überlegungen stellen.

Unterschiede liegen darin, in welcher Form diese Zentrierung auf die Lernenden konkret umgesetzt wird. In manchen Aspekten entstehen sogar Widersprüche. Wenn z. B. ein intelligenter Algorithmus den Lernenden Vorschläge für Lernarrangements macht, mag dies lernendenzentriert im Sinne des User-Centred Design sein, da es die Entscheidungsfindung und Orientierung im System erleichtert. Im Sinne des erziehungswissenschaftlichen Anspruches an das Lernen als Lösung eines Handlungsproblems der Lernenden, kann in diesem Verständnis eher nicht von einer ausprägten Lernendenzentrierung gesprochen werden.

Das Ergebnis dieser Näherung ist, dass sich die Lernendenzentrierung im digitalen Lehren und Lernen auf einem Kontinuum zwischen der erziehungswissenschaftlichen Perspektive und des User-centred Design bewegt.

Literatur

- Abras, C., Maloney-Krichmar, D. & Preece, J. (2004). User-Centered Design. In Bainbridge, W. *Encyclopedia of Human-Computer Interaction*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Attard, A., Di Ioio, E., Geven, K. & Santa, R. (2010). *Student Centered Learning – An Insight Into Theory And Practice*. Verfügbar unter: <http://www.esu-online.org/pageassets/projects/projectarchive/2010-T4SCL-Stakeholders-Forum-Leuven-An-Insight-Into-Theory-And-Practice.pdf> [14.07.2016].
- Bierhoff, B. (2016). *Kritisch-Humanistische Erziehung*. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- Brandes, D. & Ginnis, P. (1986). *A Guide to Student Centred Learning*. Oxford: Blackwell.
- Gardenswartz, L., Rowe, A., Digh, P. & Benett, M. 2003. *The Global Diversity Desk Reference. Managing an International Workforce*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Giacomin, J. (2014). What Is Human Centred Design? *The Design Journal*, 17 (4), S. 606–623.
- Grotlüschen, A. (2005). Expansives Lernen: Chancen und Grenzen subjektwissenschaftlicher Lerntheorie. In *Europäisches Journal Berufsbildung (CEDEFOP)* 3 (36), S. 17–22.
- Holzkamp, K. (1993). *Lernen. Subjektwissenschaftliche Grundlegung*. Frankfurt/Main: Campus Verlag.
- Holzkamp, K. (2008). Wider den Lehr-Lern-Kurzschluß. In Faulstich, P. & Ludwig, J. (Hrsg.). *Expansives Lernen* (2. unveränderte Aufl.; S. 28–38). Baltmannsweiler: Schneider-Verlag Hohengehren.
- Konrad, K. & Traub, S. (2001). *Kooperatives Lernen. Theorie und Praxis in Schule, Hochschule und Erwachsenenbildung*. Baltmannsweiler: Schneider-Verlag Hohengehren.
- Lave, J. & Wenger, E. (1991). *Situated learning. Legitimate peripheral participation*. Cambridge: Cambridge Univ. Press.
- Mayrberger, K., Bessenrodt-Weberpals, M., Göcks, M. & Knutzen, S. (2016). Hamburg Open Online University – Ein Überblick zum Vorprojekt. *Synergie #01*, S. 68–73.
- Nielsen, J. (1994). *Usability Engineering*. San Diego: Elsevier Academic Press.
- Norman, D. (1988). *The Design of Everyday Things*. New York: Doubleday.
- Pflaum, E. & Bretschneider, M. (2016). Digitale Qualifizierung für den kulturellen Wandel an Hochschulen. *Synergie #01*, S. 74–75.
- Reinmann, G. & Schmohl, T. (2016). Autoethnografie in der hochschuldidaktischen Forschung. *Impact Free* 3, S. 1–6.
- ISO 9241–210:2010(en) Ergonomics of human-system interaction — Part 210: Human-centred design for interactive systems.